FOOTBALL A 4 - Découverte - U6-U7	PHASE	SECTEUR	DATE
FEUILLE DE PLATEAU	1		24-nov-18

Club recevant

Clubs présents (indiquer les clubs présents y compris le club organisateur)	**Nombre d'équipes**	**Nombre de joueurs**	**Observations**

Les caractéristiques

Espaces de jeu : 30 x 20 m	Pratique : 4 contre 4 avec gardien
Durée totale du plateau : 40' maximum	Ballon : Taille 3 recommandé - Taille 4 toléré
Rentrée de touche en "conduite de balle" ou par une passe au pied	
Nouveautés : Surface de réparation à 8 m // Relance protégée du gardien dans la zone des 8 m- Aucun adversaire dans la zone des 8 m quand le gardien a le ballon, seuls les partenaires peuvent venir.//Relance à la main ou au pied au sol uniquement, relance de volée interdite // **Tacle interdit**	
Objectif 100% de temps de jeu pour tous les enfants - Possibilité de faire des équipes avec des joueurs de plusieurs clubs.	

Jeu à mettre en place le samedi 23 novembre 2018

Jeu 6 : La queue du diable

Catégorie U6/U7

Découverte de la cible | **Découverte de l'adversaire** | Reconnaitre le partenaire | Développement moteur

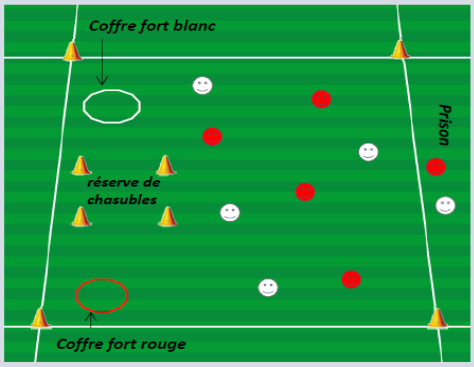
- Conduite de balle
- Déplacement ballon
- Déplacement du joueur sans ballon

Organisation

Espace	Effectif
20 x 20 m	5 ● 5 ☺

Matériel par terrain	
2 ○	10 '
8 △	
10 ●	
5+5	

Schéma



Objectifs

Consignes

2 équipes s'affrontent pour récupérer un maximum de chasubles. Les joueurs portent leur chasuble dans leur dos. Celui qui se fait attraper son chasuble se retrouve dans la zone « prison ». Le chasuble récupéré est posé dans le « coffre fort ». On peut faire sortir un joueur de la prison en lui donnant un chasuble de « la réserve »

But et objectifs

- 1 point = dans un temps donné, l'équipe qui possède le plus de foulards dans son coffre fort
- Reconnaitre l'adversaire

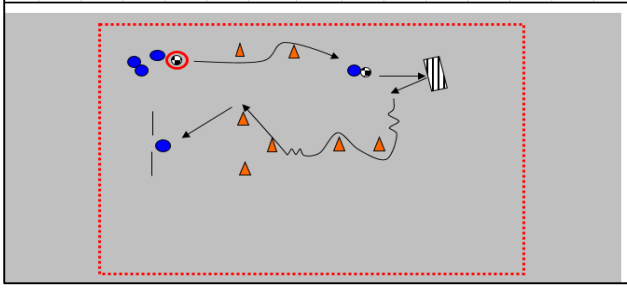
Eléments Pédagogiques

Variables	Méthode pédagogique	Veiller à .....
- Ajouter un ballon à chaque joueur à la main puis au pied - Les joueurs évoluent par 2, en se tenant la main	Active Faire répéter l'action Observer / Orienter	- Compter les points et changer les rôles à faire plusieurs séries de 2-3 min. - Se déplacer pour ne pas se faire toucher

Parcours à mettre en place.

MISE EN PLACE - ORGANISATION

Caractèrist.:		Période de mise en place	Novembre
Règles:	Le premier joueur conduit le ballon entre les plots, effectue un une / deux avec la planche, conduit le ballon entre les plots et choisit d'aller soit à droite pour frapper du droit ou à gauche pour frapper du gauche. Il prend la place de son partenaire dans le but.	Objectif	Coordination Conduite de balle
		Remarque	Faire partir toutes les 5 secondes les joueurs. Penser à apporter de nombreuses variantes. La planche peut être remplacé par un joueur.



Organisation	
Surface	
Long	
Larg	
Diam	
Matériel	
	1
	2
	7
	1
	2 ou 3

Cette feuille est à renvoyer au DOF dans les 48 heures qui suivent le plateau par le club recevant.